

最新情報につきましては、本ゲームの公式サイトをご覧ください。

www.konami.jp/we/2011/ps3_xbox

※このゲームに登場する日本代表選手は、2010年1月10日 イエメン戦、2月2日 ベネズエラ戦、2月6日 中国戦、2月11日 香港戦、2月14日 韓国戦、3月3日 パーレーン戦、4月7日 セルビア戦、5月24日 韓国戦、5月30日 イングランド戦、6月4日 コートジボワール戦、6月14日 カメルーン戦に登録された47名です。また、スターティングメンバーは、2010年6月14日 カメルーン戦のものであります。

※日本代表選手の背番号は実際のものと異なる場合があります。

※本作における全選手の年齢は、2010年10月1日を基準にしております。

※一部都合により反映されていない箇所がございますが、あらかじめご了承ください。

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

年齢別レーティング制度・CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、商品パッケージの表面に「年齢区分マーク」及び裏面に「コンテンツアイコン」を表示しています。安心してご購入いただくための商品情報としてご活用ください。詳しくはCEROのホームページをご覧ください。 <http://www.cero.gr.jp/>

「年齢区分マーク」



CERO倫理規定に基づいて審査され、表示年齢以上向けの内容表現が含まれていることを示しています。マークには、A (全年齢) ～Z (18才以上のみ) まで5種類あります。

※左の図はマークの一例です。

「コンテンツアイコン」



対象年齢を決定した根拠となる表現を表すものです。恋愛、暴力など9つのカテゴリーに分かれています。

※左の図はアイコンの一例です。

株式会社 コナミデジタルエンタテインメント 〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

商品に関する
お問い合わせ

電話でのお問い合わせ

お客様相談室

0570-086-573

受付時間 平日 午前10:00～午後6:00

●ナビダイヤルは全国どこからでもご利用いただけます。(携帯可)
●ナビダイヤルをご利用頂けない方は03-5771-0517にご連絡ください。

ご注意：ゲームの攻略方法、裏技等に関する質問にはお答えできません。

メールでのお問い合わせ

お問い合わせ協働案内

www.toiawase.konami.jp

おねがい：12才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょに、おといあわせください。

お客様にご提供いただくご意見は、コナミグループ各社のよりよい商品づくりに活用させていただきます。

アンケートにお答えください

PC

www.konami.jp/enq



KONAMI 商品・サービス情報満載
コナミ ホームページ
www.konami.jp



KONAMI のショッピングサイト
コナミスタイル
www.konamistyle.jp

コナミネットDX ケータイでも KONAMI を楽しもう!

NTTドコモ iメニュー ▶ メニューリスト ▶ ゲーム ▶ ゲームバック ▶ コナミネットDX
 au au one トップ ▶ カテゴリ検索 ▶ ゲーム ▶ 総合 ▶ コナミネットDX
 SoftBank メニューリスト ▶ ケータイゲーム ▶ ゲームバック ▶ コナミネットDX

※「iモード」および「iモード」ロゴは、NTTドコモの登録商標です。 ※EZwebはKDDI株式会社の登録商標です。
※SOFTBANK およびソフトバンクの名称、ロゴは日本国およびその他の国におけるソフトバンク株式会社の登録商標または商標です。
※「Yahoo!」および「Yahoo!」のロゴマークは、米国Yahoo! Inc.の登録商標または商標です。 ※通信費はお客様の負担となります。



<http://573.jp>



KONAMI



WORLD SOCCER

Winning Eleven

2011



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripes trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adIPURE, adIZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2010, DFB Licence granted by m4e AG, Grünwald © The Football Association Ltd 2010, The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC © 2001 Korea Football Association Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd © Real Madrid (10) Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Under licence from Tottenham Hotspur Plc Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.



■光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

■ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

■そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

テレビの焼き付き現象について

プロジェクター(液晶方式を除く)やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト(<http://www.cero.gr.jp/>)をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 40 MB の空き容量が必要です。

CONTENTS

| | | |
|------------|--------------------|-----------|
| | ゲームの始め方 | 02 |
| | 試合前の設定 | 06 |
| | 試合画面の見方 | 08 |
| 初級編 | 操作方法 | 10 |
| | ゲームプラン | 15 |
| 上級編 | 操作方法 | 16 |
| | ゲームプラン | 21 |
| | マスターリーグ | 26 |
| | ピカム・ア・レジェンド | 28 |
| | オンライン | 30 |
| | エディット | 37 |

初級編

『ウィニングイレブン』シリーズでのプレーに慣れていない方は、こちらからご覧ください。

上級編

『ウィニングイレブン』シリーズをよくプレーしている方は、こちらからご覧ください。

ごあいさつ

このたびは「ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただくと、より一層楽しく遊んでいただけます。正しい使用方法でご利用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

おことわり

コナミデジタルエンタテインメントでは、より安全で楽しい商品をお客様にお届けするために、常に品質改善を行っております。そのため、お買い上げの時期によって、同一商品の中にも多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。なお、改善内容については、お答えできない場合がございます。

※本製品をプレイするにあたって、ご使用になるテレビによっては画像と実際の操作のタイミングが合わない場合がございます。この場合テレビを製造した会社などにゲームプレイに適しているかお問い合わせください。

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。

ゲームの始め方 GETTING STARTED

初めてプレーする場合はタイトル画面でSTARTボタンを押して、システムデータを作成してください。すでにシステムデータがある場合は、トップメニューに進みます。

システムデータの作成

以下の設定を順番に行くと、システムデータを作成してトップメニューに進みます。
(トップメニュー→P.04)



| | |
|-----------|---|
| データ保存機器選択 | データを保存する機器を選びます。 |
| 試合レベル | 試合の難易度を設定します。 |
| キーコンフィグ | 操作ボタンのタイプを選びます。 |
| カーソル設定 | 操作する選手の切り替え方(カーソルチェンジ)や、選手の頭上に表示されるプレイヤーカーソルの表示方法(カーソル名)、「体力ゲージ」の有無を設定できます。 |

※ゲームを始めた後でもシステム設定やサイド設定、環境設定などで変更できます。
(システム設定→P.05 / サイド設定とカーソル設定→P.06)

カーソルチェンジについて

操作選手の切り替え方は、以下の4種類から選ぶことができます。

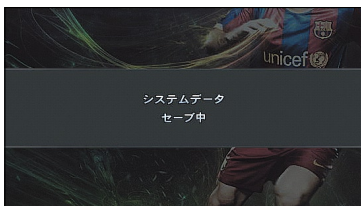


| | |
|--------|--|
| アシスト | プレイヤーカーソルは自動的に切り替わります。「アシスト」に設定していても、LBを押すと手動で操作選手を切り替えることができます。 |
| セミアシスト | 攻撃時は自動でプレイヤーカーソルが切り替わります。守備時はプレイヤーがLBを押して、手動でプレイヤーカーソルを切り替えます。 |
| アシストなし | LBを押したときのみプレイヤーカーソルが切り替わります。それ以外のときは1人の選手に固定されています。 |
| カーソル固定 | 指定した選手のみを操作します。操作する選手(ゴールキーパー以外)を選んでください。 |

データの保存について

各モードのメニューなどから「セーブ」を選ぶと、データを保存できます。

また、各モードの「セーブ」で「オートセーブ機能」を「設定する」にすると、試合が終わった後などのタイミングで、自動的にデータが保存されます。



選手データや試合中の操作について

以下のホームページで選手データを確認できます。また、本解説書内で紹介している試合中の操作以外にも、さまざまな操作があります。詳しくは、ポーズメニューの「操作一覧」を参考にしてください。(ポーズメニュー→P.09)

ワイイレFC(ファンクラブ) www.wefc.konami.jp


※ワイイレFCはKONAMI公式のオフィシャルファンクラブサイトです。ご利用いただくには、KONAMI IDが必要です。

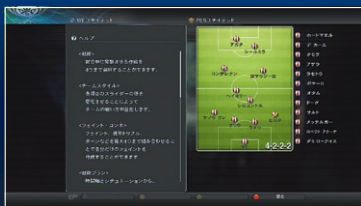


このゲームはドルビー®デジタル5.1chに対応しています。ドルビーデジタル5.1chサラウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360® 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタル接続ケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。

また、必ずXbox 360 本体ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」のなかから「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

ヘルプ機能を活用しよう

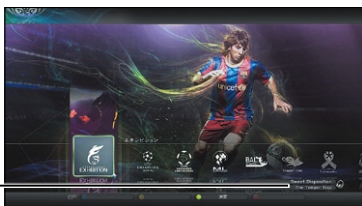
各設定画面などで項目を選んでしばらくすると、項目名の近くに説明がスクロール表示されます。また、画面下部にが表示されたときにBACKボタンを押すと、ヘルプが表示されます。



ゲームの始め方 GETTING STARTED

トップメニュー

以下のモードからいずれかを選んでください。
エキシビションなど、試合を行うモードを選択した場合は、遊び方を選んで試合を始めましょう。
(試合前の設定→P.06～07)



演奏中の楽曲

演奏が切り替わると表示されます。楽曲リストはシステム設定の「プレイリストエディター」で編集することができます。

エキシビション

チームや難易度を自由に選び、手軽に試合を楽しむモードです。

UEFA Champions League(UEFA チャンピオンズリーグ)

欧州のクラブチームで対戦したり、「UEFA チャンピオンズリーグ」に参加できます。

Copa Santander Libertadores(コパ・サンタンデル・リベルタドーレス)

南米のクラブチームで対戦したり、「コパ・サンタンデル・リベルタドーレス」に参加できます。

マスターリーグ【→P.26～27】

クラブチームを運営し、リーグ制覇やUEFA チャンピオンズリーグの優勝をめざすモードです。

※マスターリーグには、作成済みのエディット選手が登場します。

ビカム・ア・レジェンド【→P.28～29】

1人のサッカー選手として、プロデビューから引退までのサッカー選手人生を送るモードです。

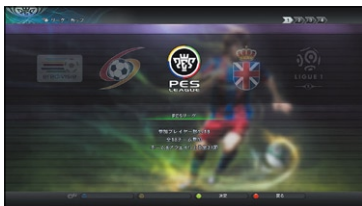
リーグ・カップ

リーグ戦やカップ戦を行うことができます。

参加するリーグやプレイヤー数などを設定し、試合日程を進めていきましょう。リーグ戦では、UEFA チャンピオンズリーグに出場できる場合があります。

※エディットモードの「リーグ・カップ」を選ぶと、各大会のレギュレーションを変更できます。

※好きなチームを選んでリーグ戦やカップ戦を遊びたいときは、コミュニティーモードを選んでください。



コミュニティ

登録した仲間同士でさまざまな形式の試合を行うことができます。

※オンラインモードの「コミュニティ」では、最大32人まで参加できるコミュニティを作成できます。

オンライン【→P.30～36】

Xbox LIVE® に接続して、世界中のユーザーとさまざまな形式の試合を楽しめます。

※オンラインモードの試合では、最大8人まで同時にプレーできます。

トレーニング

試合中の操作を練習できます。「トレーニング環境設定」で条件を設定することもできます。

※紅白戦を行う場合は、ポーズメニューから「ゲームプラン」を選び、設定画面でSTARTボタンを押して操作サイドを切り替えてください。続いて、アウェイチーム側の選手を選んでXボタンを押し、「参加設定」を選びましょう。

エディット【→P.37】

選手やリーグ／カップのエンブレムを作ったり、応援曲を設定したりできます。ピッチやメインスタンドといった外観を選んで、オリジナルのスタジアムを作成することもできます。

※エディットした選手やユニフォームなどのデータは、各モードに反映されます（エディットした選手はオンラインモードには反映されません）。



エディットデータの引き継ぎについて：

エディットの「データ引き継ぎ」を選ぶと、『ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010』（Xbox 360® 版）のエディットデータを引き継ぎます。ただし、各モードのセーブデータは、引き継ぐことができません。また、すでに本ゲームのエディットデータが保存されている場合は、上書き保存されるのでご注意ください。

エクストラコンテンツ

各モードで試合をすると獲得できる「GP」を使って、各種特典と交換します。

※「データバック」を選ぶと、Xbox LIVE に接続して特別なボールやスパイクなどのコンテンツをダウンロードできます。Xbox LIVE への接続方法については、P.30をご覧ください。

ギャラリー

これまでの試合結果や保存したリプレイなどを見たり、壁紙を変更したりできます。

システム設定

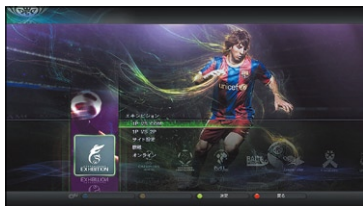
操作方法や画面表示、試合中のゲームスピード、プレイリストエディターの楽曲リストなどを変更することができます。

試合前の設定 GAME SETUP

トップメニューで試合を行うモードを選ぶと、遊び方や使用チームなどを設定した後、試合を行います。ここでは、エキシビションを例に基本的な流れを説明します。

遊び方を選ぶ

最初に友達と対戦するかコンピュータと対戦するかなどを以下のメニューから選びます。



1P VS COM

コンピュータ(COM)と対戦します。チームセレクトでチームを選んでください。

1P VS 2P

友達と2人で対戦します。チームセレクトでチームを選んでください。

サイド設定

ホーム側／アウェイ側のどちらを操作するか選んだり、プレイヤーカーソルの設定ができます。また、協力プレーの設定や、3人以上でプレーする場合のチーム分けなどもできます。

観戦

コンピュータ同士の対戦を観戦します。

オンライン

Xbox LIVE に接続して、オンライン対戦ができます。

できることは、オンラインモードの「クイックマッチ」と同じです。(クイックマッチ→P.32)

サイド設定とカーソル設定

「サイド設定」を選ぶと、接続中のコントローラーごとに、ホーム側のチームを操作するか、アウェイ側のチームを操作するか選べます。また、この画面でXボタンを押すとカーソル設定ができます。(カーソル設定→ P.02)

チームセレクト

使うチームを選びます。「ユーザーデータ」の「マスターリーグ」を選ぶと、マスターリーグで使用中のチームを使えます。(マスターリーグ→P.26～27)

※マスターリーグで使用中のチームを使う場合は、選手の成長を引き継いだ状態で使用できます(オンラインモードを除く)。

※Xボタンを押すと、ランダムにチームを選ぶことができます。

マスターリーグのチームを使って友達と対戦する場合

マスターリーグのデータを記録メディアに保存して持ち寄れば、友達とお互いにマスターリーグのチームを使って対戦することができます。持ち寄ったデータをXbox 360 本体にコピーしたら、チームセレクトで「ユーザーデータ」→「マスターリーグ」の順に選んでください。

※持ち寄ったデータ同士が同じ名前(「マスターリーグ01」など)の場合、本体にデータをコピーする際にデータが上書きされてしまいます。データ名は、マスターリーグメインメニューで「セーブ」を選び、別の場所に保存すると変わります。(マスターリーグメインメニュー→P.27)

マッチメニュー画面

チームを選ぶと、ユニフォームやスタジアムを設定する画面に進みます。試合を始める場合は「キックオフ」を選んでください。試合前にチームの準備を行う場合は、「ゲームプラン」を選びましょう。(ゲームプラン→P.15)



オンラインについて

各モードの遊び方選択画面で「オンライン」を選ぶと、オンラインモードの各メニューに移動します。移動先は以下のとおりです。

| | |
|-------------|---------------------------|
| エキシビジョン | オンライン→クイックマッチ(→P.32) |
| マスターリーグ | オンライン→マスターリーグオンライン(→P.35) |
| ピカム・ア・レジェンド | オンライン→レジェンズ(→P.36) |
| リーグ・カップ | オンライン→コンペティション(→P.33～34) |
| コミュニティ | オンライン→コミュニティ(→P.31) |

試合画面はゲームの基本となる画面です。選手やボールの位置など、試合を進めるうえで重要な情報が表示されるので、見方をしっかり覚えましょう。

試合画面

各項目の表示のON/OFFは、システム設定の「試合中の画面表示設定」で変更できます。
(システム設定→P.05)

※モードによって、表示される情報や変更できる項目が異なる場合があります。

試合の経過時間

スコア

ロスタイムの分数

ハーフタイムや試合終了の前に表示され、長さは試合内容により変わります。

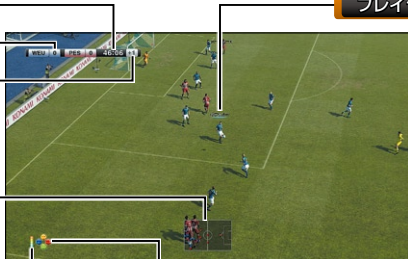
レーダー

選手やボールの位置が表示されます。

攻守レベル

BACKボタン+RBで攻撃寄り(ゲージを増やす)に、BACKボタン+右トリガーで守備寄り(ゲージを減らす)にできます。

プレイヤーカーソル



実行中の戦術(→P.23)

BACKボタン+Aボタン/Bボタン/Xボタン/Yボタンを押して、手動で発動した戦術のボタンが表示されます。

※「攻守レベル」は変更すると表示され、しばらくすると消えます。また、「実行中の戦術」は、発動されている間表示され続けます。

プレイヤーカーソルの見方

プレイヤーカーソルは現在操作している選手につき、状況に応じてカーソルの色などが変化します。プレイヤーカーソルの切り替え方(カーソルチェンジ)や表示方法(カーソル名)は、サイド設定時に変更できます。(サイド設定→P.06)

キヌ サンタク

通常のプレイヤーカーソルです。

イエローカード(警告)を受けた選手は、カーソルの上の表示が黄色に変わります。



操作している選手がオフサイドポジションにいるときに表示されます(カーソルチェンジを「選手固定」にしているときのみ)。

各種ゲージの見方

操作中の選手の足下には、シュートやパスなどを行うとパワーゲージが表示されます。また、設定を行っておけば、体力ゲージを表示することもできます。

※セットプレー時は、レーダーの上にパワーゲージが表示されます。



その他の画面表示

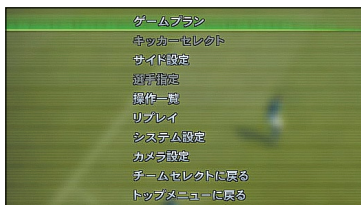
状況によって、右のようなアイコンが表示されます。

| | | | |
|--|--------------------|--|----------------|
| | 選手の交代 (IN) | | 治療選手の復帰 (軽傷) |
| | 選手の交代 (OUT) | | 治療選手の復帰不能 |
| | 治療選手の復帰 (プレーに支障なし) | | フリーキックの種類 (間接) |

ポーズメニュー

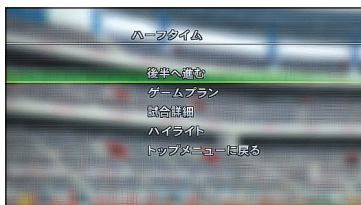
試合中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。各メニューの詳しい内容については、メニューを選んだときに表示される画面の説明をお読みください。STARTボタンかBボタンを押すとポーズメニューを終了して試合に戻ります。

※モードにより、表示される項目は異なる場合があります。



ハーフタイム／試合後

前半終了時や試合終了時などには、そこまでの試合内容とメニューが表示されます。メニューを選んで状況を確認したり、試合を進めたりしてください。

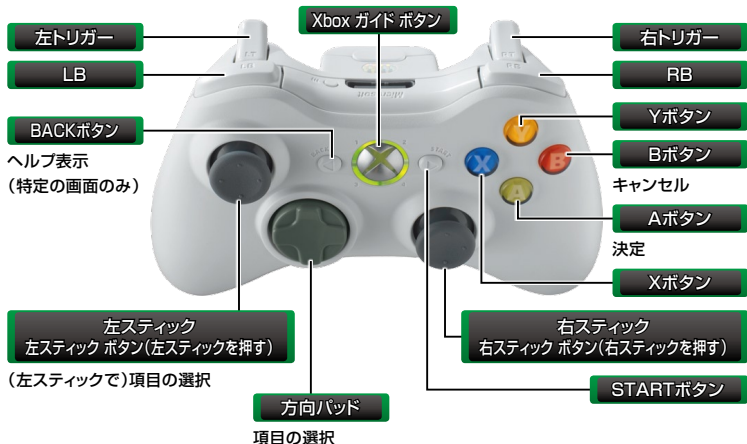




試合中の操作については、P.11～14をご覧ください。試合中にポーズメニューで「操作一覧」を選ぶと、詳しい操作方法を確認できます。

Xbox 360 コントローラー

各ボタンの役割は、システム設定の「コントローラー設定」→「キーコンフィグ」で変更できます。
(システム設定→P.05)



これだけは覚えよう

攻撃時の操作

| | | | |
|---|----------------------|---|----------------|
|  | 左スティック ドリブル |  | RB ダッシュ |
|  | Yボタン スルーパス |  | Xボタン シュート |
|  | Bボタン ロングパス／センタリング |  | Aボタン ショートパス |

守備時の操作

| | | | |
|---|-----------------------|---|---------------------|
|  | 左スティック 選手の移動 |  | RB ダッシュ |
|  | LB 選手の切り替え |  | Yボタン ゴールキーパー飛び出し |
|  | Xボタン 味方COMのプレス／クリア |  | Bボタン スライディング |
|  | Aボタン プレス | | |

本ゲームは左スティックと方向パッドで同様の操作ができます。本文中に「左スティック」とあるときは、方向パッドでもその操作ができます。



- **L** は左スティック、**R** は右スティックを表し、**↑** などは左右スティックを倒す方向を表します。
- 操作表のコマンドは、「選手が右を向いている状態」での操作です。
- **NEW** は「新しく追加された操作」または「前作から変更された操作」になります。

攻撃時の操作

攻撃時の基本的な操作方法です。



◆ドリブル

| | | |
|----------|----------------------|-----------------------|
| ドリブル | L | 左スティックを倒した方向にドリブルします。 |
| ダッシュドリブル | L + RB | ダッシュドリブルをして、速く移動できます。 |

◆トラップ

| | | |
|------|----------|-----------------------|
| トラップ | L | 左スティックを倒した方向にトラップします。 |
|------|----------|-----------------------|

◆パス

| | | |
|----|--|---|
| パス | A ボタン / B ボタン / Y ボタン | 左スティックを倒している向きに対して、 A ボタンを押すとショートパス、 B ボタンを押すとロングパス、 Y ボタンを押すとスルーパスをします。ボタンを押している時間で、キックの強さが変化します。 |
|----|--|---|

◆センタリング

| | | |
|--------|--------------|--|
| センタリング | B ボタン | 相手陣内の深い位置で実行できます。ボタンを押している時間でキックの強さが変化し、左スティックでセンタリングの方向を調節できます。また、 B ボタンを2回押すと低い弾道、 B ボタンを3回押すとグラウンダー、右トリガーと B ボタンを同時に入力すると高い弾道のセンタリングを上げます。 |
|--------|--------------|--|

◆シュート

| | | |
|------|--------------|---|
| シュート | X ボタン | ボタンを押している時間で高さを調節でき、左スティックで方向を調節できます（ゴール隅を狙うなど）。また、トラップ直前にボタンを押すと、状況に応じてヘディングシュートやボレーシュートなど、ダイレクトシュートを打ちます。 |
|------|--------------|---|

NEW パワーゲージについて

パスやシュート、スローインなどを行う際、各ボタンを押し続けるとパワーゲージが伸びていきます。パワーゲージはキックやスローインの強さを表し、ボタンを離すか、ゲージが最大になると、ボールを蹴ったり投げたりします。



守備時の操作

守備時の基本的な操作方法です。



◆守備の基本操作

| | | |
|----------------|-----------|--|
| NEW プレス | L + A ボタン | プレスをかける相手の方向に左スティックを倒しながら、A ボタンを押してください。操作中の選手がプレスをかけます。 |
| 味方 COM のプレス | X ボタン | 操作中の選手以外で、もっともボールに近い選手が近寄り、プレスをかけます。 |
| スライディング | B ボタン | スライディングします。 |
| クリア | X ボタン | 自陣にボールがあるとき、ボールを蹴り出すことができます。 |

◆ゴールキーパーの操作

| | | |
|-------------|---------------|---------------------------------|
| ゴールキーパー飛び出し | Y ボタン | 押し続けると、ゴールキーパーがボールに向かいます。 |
| バントキック | B ボタン / X ボタン | 左スティックを倒している方向にボールを蹴ります。 |
| スローイング | A ボタン | 左スティックを倒した方向にいる味方に向かってボールを投げます。 |

※「ゴールキーパー飛び出し」は、ピカム・ア・レジェンドなど、選手1人を操作するモードでは使用できません。

攻撃と守備に共通の操作

攻撃時、守備時どちらでもできる操作です。

| | | |
|-----------|--------|-------------------------------|
| ダッシュ | L + RB | ダッシュして、通常より速く移動します。 |
| 操作選手の切り替え | LB | ボールの近くにいる選手にプレイヤーカーソルを切り替えます。 |

NEW フェイント・コンボについて

ボールを持っているときに、LB+右スティック上/下/左/右を入力すると、フェイントを出せます(フェイント・コンボ)。以下は初期状態のフェイント・コンボです。ゲームに慣れてきたら、自分でフェイントを組み合わせてみましょう。(フェイント・コンボの設定方法→P.24)

| コマンド | 1つ目 | 2つ目 | 3つ目 | 4つ目 |
|------|---------------|----------------|--------------|-----------|
| LB+ | 走り上体フェイント(右) | マッシュズフェイント(右) | | |
| LB+ | 走りまたぎフェイント(左) | ステップオーバー(右) | | |
| LB+ | 上体フェイント(左) | 足裏ボールスライド(右) | 足裏ボールスライド(左) | Vフェイント(右) |
| LB+ | 走り上体フェイント(右) | 走り逆またぎフェイント(右) | ルーレット(左) | |



セップレーの操作

パワーゲージ表示中に左スティック左右でカーブをかけることができます。



◆コーナーキック

| | | |
|----------|-------|-----------------|
| コーナーキック | B ボタン | 通常の高さでボールを蹴ります。 |
| ショートコーナー | A ボタン | 近くの味方にパスを出します。 |

◆フリーキック (攻撃側)

| | | |
|------|-----------------------|--|
| パス | A ボタン / B ボタン / Y ボタン | キッカーの向いている方向に、A ボタンを押すとショートパス、B ボタンを押すとロングパス、Y ボタンを押すとスルーパスをします。ボタンを押している時間で、キックの強さが変化します。 |
| シュート | X ボタン | シュートを打ちます。 |

◆フリーキック (守備側)

| | | |
|-----------|-------|-----------------------|
| 全員ジャンプ | X ボタン | 壁となっている選手が全員ジャンプします。 |
| 全員ジャンプしない | A ボタン | 壁となっている選手が全員ジャンプしません。 |

◆スローイン

| | | |
|------------------|-------|--|
| NEW スローイン | A ボタン | 近くの味方選手にボールを投げます。A ボタンを押している時間で、投げる距離が変化します。 |
|------------------|-------|--|

◆PK ※キッカーの背後からの視点になります。

| | | |
|--------------------|--------------------------|--|
| NEW キッカーの操作 | X ボタン / X ボタン + L | X ボタンで助走を始め、自動でシュートします。 助走中に左スティックを上倒している時間でシュートの高さを、左スティックを左 / 右に倒している時間でシュートコースを調整できます。ただし、キッカーが助走を始める前から左スティックを倒し続けるとシュートが大きく外れてしまうので注意してください。 |
| キーパーの操作 | L + X ボタン | シュートのタイミングに合わせて、左スティックを倒しながら X ボタンを押すと、その方向を守ります。何も入力しないと真ん中を守ります。 |

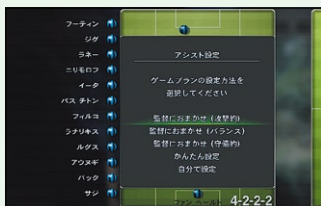


マッチメニュー画面で「ゲームプラン」を選ぶと、フォーメーションや出場選手、戦術などを変更できます。まずはアシスト機能を使った設定方法をマスターしましょう。

アシスト設定を使ってみよう

ゲームプランに移ると、「監督におまかせ」「かんたん設定」「自分で設定」といった設定方法を選ぶ画面が表示されます。

自動でフォーメーションや出場選手を設定する場合は、「監督におまかせ」を選んでください。



「監督におまかせ」を選んだ場合

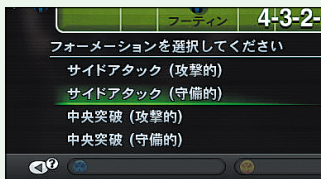
「攻撃的」「バランス」「守備的」から項目を選ぶだけで設定が完了します。自動設定されたゲームプランが表示されるので、Aボタンで確認してください。右のような画面が表示されたら、Bボタンでマッチメニューに戻り、「キックオフ」を選んで試合を始めましょう。

※自動設定した内容を調整したい場合はP.21～25をご覧ください。



「かんたん設定」を選んだ場合

フォーメーションと起用法を選ぶと戦術プランが自動で設定され、ゲームプラン画面に進みます。(ゲームプラン画面の見方→P.21 / 戦術プランの設定方法→P.25)



「自分で設定」を選んだ場合

すべての設定を手動で行うことができます。ゲームに慣れてきたら挑戦してみましょう。手動で設定を行う場合は、P.21～25をご覧ください。

※「自分で設定」を選び、「今後「アシスト設定」を使用しますか?」と表示されたときに「いいえ」を選べば、次回プレー時からゲームプランの設定方法が「自分で設定」に固定されます。この設定は、ゲームプランメニューの「データ管理」で変更できます。(ゲームプランメニュー→P.23)



基本的な操作方法に慣れてきたら、上級操作にチャレンジしてみましょう。緩急をつけたドリブルやトリッキーなパス、フェイントを使って相手を翻弄してください。

- **L** は左スティック、**R** は右スティックを表し、**↑** などは左右スティックを倒す方向を表します。
- 操作表のコマンドは、「選手が右を向いている状態」での操作です。
- **NEW** は「新しく追加された操作」または「前作から変更された操作」になります。

攻撃の上級操作

上級操作を使いこなせば、思い通りのプレーができるようになります。トレーニングモードでこれらの操作を練習してみてください。




◆ドリブル

| | | |
|---------------------|--|--|
| 低速ドリブル | L + 右トリガー | ドリブル中に右トリガーを引きます。ターンも低速になります。 |
| サイドドリブル | L / L + 右トリガー | 左スティックを進行方向に対して真横に倒しながら、右トリガーを引きます。 |
| 大きく蹴り出すドリブル | RB × 2 ~ 3 | ダッシュドリブル中にRBを2 ~ 3回押します。 |
| 遠くに蹴り出すドリブル | RB + 右トリガー + L / L / L / L | ダッシュドリブル中、RBと右トリガーを同時に入力しながら、左スティックを進行方向に対して真横または斜め前に倒します。 |
| ボールを止める1 | RB | ドリブル中に左スティックを離してからRBを押すと、ボールを止めます。 |
| ボールを止める2 | 右トリガー | ドリブル中に左スティックを離してから右トリガーを引くと、相手ゴール方向を向いてボールを止めます。 |
| NEW ボールを前に出す | 左トリガー + R / R / R / R | ボールを止めた状態で、左トリガーを引いたまま、右スティックを斜め前に2回倒します。 |
| ジャンプ | 右トリガー | 相手にタックルされる瞬間に右トリガーを引きます。 |

◆パス

| | | |
|-----------------------|-------------------------------------|--|
| ヒールパス | L + A ボタン | 背後方向に左スティックを倒してすぐにAボタンを押します。 |
| フリースルーパス | LB + Y ボタン | 左スティックを倒している向きに浮く球のスルーパスをします。 |
| ワンツープス | LB + A ボタン → Y ボタン | LBを押しながらAボタンでパスを出した後、パスを受ける選手がトラップする直前にYボタンを押します。 |
| パス&ゴー | A ボタン / Y ボタン → 右トリガー | AボタンまたはYボタンでパスを出してから右トリガーを引くと、パスを出した選手が攻め上がります。 |
| NEW マニュアルパス | 左トリガー + L + A ボタン / Y ボタン | 方向や強さを指定できるパスです。左トリガーを引きながら、パスを出す方向に左スティックを倒して、AボタンまたはYボタンを押します。 |
| NEW マニュアルロングパス | 左トリガー + L + B ボタン | 方向や強さを指定できるロングパスです。左トリガーを引きながら、パスを出す方向に左スティックを倒して、Bボタンを押します。 |

◆トラップ

| | | |
|---------|--|--|
| ノータッチ反転 | RB +  | トラップする前にRBを押しながら、ボールの進行方向に左スティックを倒します。 |
| スルー | RB | トラップする前に左スティックを離して、RBを押します。 |

◆センタリング

| | | |
|---------|------------|-----------------------------------|
| アーリークロス | LB + B ボタン | 相手陣内に限らず、どこからでもセンタリングを上げることができます。 |
|---------|------------|-----------------------------------|

◆シュート

| | | |
|--------------|---------------|---|
| コントロールシュート | X ボタン → 右トリガー | パワーゲージが表示されているときに右トリガーを引くと、精度を重視したシュートを打つことができます。 |
| ループシュート (高め) | LB + X ボタン | キーパーの頭上を越えるループシュートを打つことができます。 |
| ループシュート (低め) | X ボタン → RB | パワーゲージが表示されているときにRBを押すと、低めのループシュートを打つことができます。 |

NEW

◆フェイント ※フェイントの操作はすべて新しくなっています。

| | | | |
|----------|---------------|---|---|
| 上体フェイント系 | 上体フェイント |  | ボールを止めた状態かドリブル中に、進行方向に向かって真横に右スティックを倒します。 |
| | マッシュフェイント |  | ボールを止めた状態かドリブル中に、進行方向に向かって左側に右スティックを倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを進行方向斜め右に倒します。右スティックを進行方向に向かって右側に倒し、左スティックを進行方向斜め左に倒した場合もできます。 |
| | マッシュフェイント横抜け |  | ボールを止めた状態で、進行方向に向かって左側に右スティックを倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを右側に倒します。右スティックを進行方向に向かって右側に倒し、左スティックを左側に倒した場合もできます。 |
| シザース系 | またぎフェイント |  | 進行方向から真横に向かって90°まで右スティックを倒します。ドリブル中でない場合は、その場で足を動かします。 |
| | 逆またぎフェイント |  | 進行方向に向かって真横から90°まで右スティックを倒します。ドリブル中でない場合は、その場で足を動かします。 |
| | ステップオーバー |  | ドリブル中に、進行方向に向かって真横から90°まで右スティックを倒し、右スティックを倒したまま、最初に右スティックを倒した方向の斜め前に左スティックを倒します。 |
| | ステップオーバーブルスルー |  | ボールを止めた状態で、進行方向に向かって真横から90°まで右スティックを倒し、右スティックを倒したまま、最初に右スティックを倒した方向の斜め前に左スティックを倒します。 |
| | ステップオーバーアウト |  | ボールを止めた状態かドリブル中に、右スティックを左側から90°倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを進行方向左斜め後ろに倒します。右スティックを右側から90°倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを進行方向右斜め後ろに倒した場合もできます。 |



| | | | |
|----------|--------------------|-----------------------------|---|
| 足裏タッチ系 | 足裏ボール引き | 左トリガー + | ボールを止めた状態で、左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向に倒します。 |
| | 足裏ボールスライド | 左トリガー + ／ 左トリガー + | ボールを止めた状態で、左トリガーを引きながら、右スティックを進行方向左に倒すと左側に、左トリガーを引きながら、右スティックを進行方向右に倒すと右側にボールをスライドさせます。 |
| | Lフェイント | (右利きの場合) 左トリガー + → | ボールを止めた状態で、左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向に倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを利き足方向に倒します。利き足が左のときは左スティックを倒す方向が逆になります。 |
| | ドラッグバックターン | (右利きの場合) 左トリガー + → | ボールを止めた状態で、左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向に倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを利き足と逆側に倒します。利き足が左のときは、左スティックを倒す方向が逆になります。 |
| | ヒールパスフェイク | 左トリガー + → ／ 左トリガー + → | ボールを止めた状態で左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向から左に90°まで倒し、右スティックを倒したまま左スティックを右に倒します。左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向から右に90°まで倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを左に倒した場合もできます。 |
| | Vフェイント左抜け ／ 右抜け | 左トリガー + → / | ボールを止めた状態で、左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向に倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを左斜め前または右斜め前に倒します。 |
| | 軸足あて | 左トリガー + → | ボールを止めた状態でドリブル中に、左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向に倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを進行方向に倒します。 |
| エラシコ系 | 軸足あて斜め抜け | 左トリガー + → / | ドリブル中に左トリガーを引きながら、右スティックを背後方向に倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを斜め前に倒します。 |
| | エラシコ | (右利きの場合) 左トリガー + → | ドリブル中に左トリガーを引きながら、右スティックを進行方向右斜め前に倒し、左スティックを左斜め前に倒します。利き足が左のときは、操作が逆になります。 |
| ルーレット系 | 逆エラシコ | (右利きの場合) 左トリガー + → | ドリブル中に左トリガーを引きながら、右スティックを進行方向左斜め前に倒し、左スティックを右斜め前に倒します。利き足が左のときは、操作が逆になります。 |
| | ルーレット | 左トリガー + | ドリブル中に左トリガーを引きながら、右スティックを回転させます。回転方向で選手の回る方向が異なり、選手によって動作が変わります。 |
| ターン系 | エッジターン | 左トリガー + → / 左トリガー + → | ドリブル中に左トリガーを引きながら、進行方向真横に右スティックを倒し、左スティックも右スティックを倒した方向に倒します。 |
| ボールリフト系 | ボールリフト | 左トリガー + 右スティック ボタン → / | ボールを止めた状態でドリブル中に、左トリガーを引きながら右スティックボタンを押し、右スティック ボタンを押ししたまま、左スティックを進行方向斜め前に倒します。 |
| | ヒールリフト | 左トリガー + 右スティック ボタン × 2 | ボールを止めた状態でドリブル中に、左トリガーを引きながら、右スティック ボタンを2回連続で押します。 |
| サイドドリブル系 | サイドドリブル | 左トリガー + / ／ | ボールを止めた状態でドリブル中に、左トリガーを引きながら右スティックを進行方向真横に倒し続けます。ドリブル中のみ、左トリガーを引きながら、右スティックを進行方向に倒し続けた場合もできます。 |
| | サイドステップ シザーズ | (左側にサイドドリブル中) 左トリガー + → | 左トリガーを引きながら右スティックを左から180°倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを左に倒します。右方向にサイドドリブルしている場合は、操作が逆になります。 |
| | ソロステップオーバー | (左側にサイドドリブル中) 左トリガー + → | 左トリガーを引きながら右スティックを左から90°倒し、右スティックを倒したまま、左スティックを左に倒します。右方向にサイドドリブルしている場合は、操作が逆になります。 |

守備の上級操作

守備時の上級操作です。ゴールキーパーを操作することもできます。



| | | |
|------------------|-----------|--|
| NEW ティレイ1 | A ボタン | ボールを持っている選手との距離を保ちながら守備をします。ボールを持っている選手と自ゴールの間に入ると、その場で待ちかまえます。 |
| NEW ティレイ2 | A ボタン + L | A ボタンを押しながら、左スティックを自陣のゴール方向に倒します。ボールを持っている選手に、一定距離を保ちながらついていきます。 |

◆ゴールキーパーの操作

| | | |
|-------------------|-----------------|---|
| ボールを置く | RB | 左スティックを倒さずにRBで、ボールをその場に置きます。 |
| ゴールキーパーへのカーソルチェンジ | LB + 右スティック ボタン | 押すたびに、操作する選手をゴールキーパーかフィールドプレイヤーに切り替えることができます。 |

※オンラインモードの試合では、「ゴールキーパーへのカーソルチェンジ」はできません。

セットプレーの上級操作

パスやシュートの弾道を調整したり、壁の人数を増減させることができます。



◆コーナーキック

| | | |
|---------|-------|--|
| コーナーキック | B ボタン | <ul style="list-style-type: none"> ● L + B ボタン … 低い弾道 ● L + B ボタン … グラウンダー |
|---------|-------|--|

◆フリーキック(攻撃側)



| | | |
|-------|-------|---|
| ロングパス | B ボタン | <ul style="list-style-type: none"> ● 右トリガー + B ボタン … 高い弾道 ● L + B ボタン … 低い弾道 ● L + B ボタン … グラウンダー |
| シュート | X ボタン | <ul style="list-style-type: none"> 強 ● L + X ボタン ● X ボタンを押し、蹴る瞬間に Y ボタン ● X ボタン ● X ボタンを押し、蹴る瞬間に A ボタン 弱 ● L + X ボタン |



◆フリーキック(攻撃側)の続き



| | | |
|----------------------|----------------------------|--|
| NEW 無回転フリーキック | X ボタン→X ボタン | X ボタンでシュートをし、シュートを打つ瞬間(ボールを蹴る瞬間)にもう一度X ボタンを押します。選手の能力によって、入力可能な有効時間が異なります。 |
| 人数切り替え | LB+RB | キッカー人数や2人が立つ位置を変えます。 |
| キッカー 2 が蹴る | LB+B ボタン/ Y ボタン / X ボタン | 2 人目のキッカーがボタンに応じてボールを蹴ります。 |
| ボールを前に出す | LB+A ボタン | キッカー2 がボールを前に出した後、キッカー1 が走り込んでボールを蹴ろうとします。 |

◆フリーキック(守備側)

| | | |
|---------------------------|--|--|
| 壁になる人数の増減 | 左トリガー+   | 左スティック上で壁の人数を2人まで増やすことができ、左スティック下で人数を減らすことができます。 ※初期の人数より減らすことはできません。 |
| 一部の選手が壁から飛び出す(残りはジャンプ) | B ボタン | 一部の選手が壁から飛び出します。残りの選手はジャンプします。 |
| 一部の選手が壁から飛び出す(残りはジャンプしない) | B ボタン+ A ボタン | 一部の選手が壁から飛び出します。残りの選手はジャンプしません。 |
| ランダム | 操作しない | いずれのボタンも押さずにいると、選手がランダムに行動します。 |

特殊な操作とテクニック

そのほかの上級操作です。

| | | |
|---------------------------|---|---|
| キックキャンセル | B ボタン / A ボタン / Y ボタン / X ボタン → A ボタン | シュートやパスを行う際、ボールを蹴る瞬間に A ボタン長押しで、キックをキャンセルします。この操作を行うまでの左スティックの操作によって、フェイントが変化します。 |
| スーパーキャンセル | RB+右トリガー | 選手の操作をすべてキャンセルできます。 |
| ボール空中時の移動 | 右トリガー+  | ボールが空中にあるときに右トリガーを引きながら左スティックを倒すと、ボール付近の選手の位置を調整できます。 |
| クイックリスタート |  + A ボタン / Y ボタン | ファウル時にボールを拾いに行った選手がいる場合は、パスを出す方向に左スティックを倒しながら、A ボタンか Y ボタンを押すとすばやく試合を再開できます。 ※この操作は画面に表示されません。この操作を行わなかった場合は、通常のセットプレーになります。 |
| NEW ダイブ | 左スティック ボタン+ 右スティック ボタン | 意図的に倒れます。 |
| NEW 戦術実行/解除 | BACK ボタン+ B ボタン / A ボタン / Y ボタン / X ボタン | 各ボタンに設定した戦術を実行/解除できます。(戦術→P.23) |
| NEW 攻守レベルの 切り替え | BACK ボタン+ RB / 右トリガー | BACK ボタンを押しながら、RB を押すとより攻撃的なポジションをとり、右トリガーを引くとより守備的なポジションをとります。 |



ゲームプラン画面の見方と設定方法です。戦術を設定するほかに、フェイント操作を右スティックに割り当てたり、ゲームプランを保存することもできます。

ゲームプラン画面の見方

ピッチ上の●などは各選手の位置を表します。ポジションエディットや選手交代などを行ってゲームプランを調整しましょう。準備ができた後Bボタンを押して、マッチメニューに戻ってください。(ポジションエディットと選手の交代→P.22)

※ゲームプランの設定操作ができるコントローラーを「サイドリーダー」といいます。対戦プレーや協力プレーの場合は、各サイドで最もコントローラー番号の小さいコントローラーが「サイドリーダー」となります。

ホームチーム **アウェイチーム**

ピッチ

LBかRBを押すと、ピッチの表示を以下の3種類に切り替えることができます。

控え選手

ゲームプランメニュー

さらに細かくゲームプランを調整できます。詳しくは、P.23～25をご覧ください。

ユニフォームアイコン

選手の位置と名前が●などで表示されます。各チームのキャプテンには黄色のライン●がつきます。

調子・体力

矢印が調子を、緑色のゲージが体力を表します。モードによっては、疲労度が青色のゲージで表示されます。

ポジション・総合値

各選手の役割と現在の役割への適性値です。控え選手の場合は、初期ポジションの適性値が表示されます。

※「ユニフォームアイコン」や「調子・体力」では、状況に応じて以下のマークが表示されます。

🟡: 試合中の警告(イエローカード) 🟠: 試合中の警告(レッドカード) 🌐: 代表招集中

🩸: 重傷 🟡: 軽傷 🟢: 故障明け 🟡: ケガの程度が不明

※「ポジション・総合値」では、プレースタイルカードを持っている選手に☆が点灯します。(スキルカードとプレースタイルカード→P.22)



選手情報を表示する

ピッチ上の選手を選んでAボタンを押すと選手情報が表示され、背番号、選手名、現在の役割、サイド適性、利き足、身長などを確認できます。また、選手を選んでYボタンを押すと、「スタミナ」や「シュート力」などの能力値や、持っているスキルカードとプレースタイルカードを確認できます。LBまたはRBで項目を切り替え、各能力を確認してください。

※現在の役割の下に表示される役割は、ポジションエディットや選手交代をすると、自動で変更される役割です。

スキルカードとプレースタイルカード

選手によっては、固有の能力(パフォーマンス)を表すスキルカードとプレースタイルカードを持っている場合があります。選手を選んでYボタンを押し、選手固有の能力を確認しましょう。

※スキルカードとプレースタイルカードの具体的な能力については、ゲームプラン画面でBACKボタンを押すと表示されるヘルプから、「パフォーマンスについて」を選ぶと表示される説明をご覧ください。

ポジションエディットと選手の交代

ピッチ上の選手を選んでAボタンを押すと、選手をつかんで動かせます。移動場所までカーソルを動かし、もう一度Aボタンを押しましょう(ポジションエディット)。選手をつかむと表示される緑色のエリアは、その選手の適性ポジションの範囲です。選手を交代する場合は、選手をつかみ、交代する選手の上までカーソルを動かして、もう一度Aボタンを押してください。

※移動させた場所に応じて、自動的に選手の役割が変わります。

※フォーメーションによって、ポジションごとに配置しなければならない最少人数と、配置できる最大人数が決まっています。移動先に選手を配置できない場合は、フォーメーションを確認してみてください。

※選手の役割については、ゲームプラン画面でBACKボタンを押すと表示されるヘルプから、「役割について」を選ぶと表示される説明をご覧ください。



選手メニューの設定

ピッチ上の選手を選んでXボタンを押すと、選手メニューが表示され、以下の設定を行えます。



| | |
|---------|--|
| 役割選択 | 選手の役割を手動で変更することができます。 |
| キャプテン任命 | 選択中の選手をキャプテンに任命します。 |
| マーク設定 | 選択中の選手がマンマークする相手チームの選手を選びます。 |
| 参加設定 | 「トレーニング」時にポーズメニューから「ゲームプラン」を選んだときのみ表示されます。選んでいる選手をトレーニングに参加させるかどうかを設定します。(トレーニング→P.05) |

ゲームプランメニュー

以下のメニューから設定するものを選んでください。

ゲームプランメニュー



戦術

BACKボタン+Aボタン/Bボタン/Xボタン/Yボタンで実行する戦術を、それぞれのボタンごとに設定できます。各戦術の内容については、ゲームプラン画面でBACKボタンを押すと表示されるヘルプの「戦術について」をご覧ください。

※試合の状況によっては、発動できない戦術もあります。

チームスタイル

「パスのサポート意識」など、項目ごとにスライダーを調節して、戦い方を決めていきます。設定する項目を選んだ後、左スティック左右でスライダーを調節してください。スライダーの位置に合わせて自動で設定が行われます。

フェイント・コンボ

右スティック上下左右に各種フェイントを割り当てたフェイント・コンボを作ったり、作成したフェイント・コンボを編集したりできます。(フェイント・コンボの設定方法→P.24)

戦術プラン

試合時間や状況に応じて自動で実行される、チーム全体の戦術などを設定できます。(戦術プランの設定方法→P.25)

フォーメーション

「4-4-2」や「3-4-3」など、ベースとなるフォーメーションを変更します。

セットプレー設定

セットプレーのキッカーや、攻撃に参加する選手を選べます。「攻撃参加をする選手」では、コーナーキックやゴール近くのフリーキック時に、ディフェンダーが攻撃参加するように設定できます。

データ管理

設定したゲームプランをデータとして保存したり、読み込んだりできます。(データ管理について→P.25)

監督モード

「ON」にすると、コンピュータ(COM)が選手を操作し、プレイヤーは戦術の指示などを行います。トレーニングやオンラインモードでは、選べないことがあります。



フェイント・コンボの設定方法

LB+右スティック上／下／左／右で発動できるフェイントを設定します。新しくフェイント・コンボを作る場合は、「新規作成」を選んでデータ編集に進んでください。

作成済みのフェイント・コンボを設定したり、編集する場合はフェイント・コンボ名を選びましょう。

※各コントローラーに設定したフェイント・コンボの内容は、

ゲームプランメニューの「データ管理」→「セーブ」を選ぶと、ゲームプランと一緒に保存できます。

※フェイント・コンボは4つまで作ることができます。フェイント・コンボのデータを削除する場合は、削除するフェイント・コンボ名を選んでYボタンを押してください。



◆フェイント・コンボの設定手順

| | |
|--------------------|---|
| 「新規作成」を選んだ場合 | <p>設定する方向（右スティック上など）を選び、フェイントを設定しましょう。1つの方向に4つまで設定することができます。設定が終わったら、「名称入力」を選んでフェイント・コンボに名前をつけ、Bボタンを押して元の画面に戻りましょう。作成したフェイント・コンボは、「割り当て」で設定すると使えるようになります。</p> <p>※「スティック方向基準」を選ぶと、方向の表記を「スティック方向基準」（右スティック上など）か「進行方向基準」（進行方向など）に切り替えることができます。</p> |
| 「フェイント・コンボ名」を選んだ場合 | <p>「割り当て」（作成済みの設定を割り当てる）か「データ編集」（作成済みの設定を編集する）を選んでください。「データ編集」を選んだ場合は、「右スティック上」などの操作を選び、フェイントを設定しましょう。</p> |

フェイント・コンボをセーブ／ロードする場合の注意

データ管理の「セーブ」で保存されるフェイント・コンボの設定は、各コントローラー番号に依存します。友達とゲームプランのデータを持ち寄って対戦する場合、データ管理の「ロード」を選ぶと、「サイドリーダー（下記参照）」となっているコントローラーと同じコントローラー番号に設定されたフェイント・コンボが上書きされてしまうので、ご注意ください。

◆「サイドリーダー」とは

ゲームプランの設定操作ができるコントローラーを「サイドリーダー」といいます。対戦プレーや協力プレーの場合は、各サイドで最もコントローラー番号の小さいコントローラーが「サイドリーダー」となります。

戦術プランの設定方法

試合時間や状況に応じて自動で実行される、チーム全体の戦術などを設定します。まず、戦術が実行される状況を「リード」「イーブン」「ビハインド」から選んでください。続いて、設定する戦術を選び、発動する時間帯まで移動させてAボタンで決定しましょう。また、「自動発動設定」を選ぶと、オフサイドトラップを自動で仕掛けるなどの設定を変更できます。

設定が終わったらBボタンを押して、ゲームプラン画面に戻りましょう。

※Xボタンを押すと、すべての戦術を削除することができます。

※戦術プランの戦術は、各時間帯ごとに2つまで設定でき、上部に設定した戦術が優先されます。「ポゼッション（高い位置）」と「ポゼッション（低い位置）」など、組み合わせや状況によっては発動しない戦術もあるのでご注意ください。

※試合中にゲームプランメニューの「戦術」で設定した戦術を発動すると、その戦術が優先されます。

（戦術→P.23）



戦術
実行可能な戦術です。

戦術を実行する状況
以下の状況から選べます。
・リード(勝っているとき)
・イーブン(同点のとき)
・ビハインド(負けているとき)

戦術を実行する時間帯
ゲージは、上から順に前半、後半、延長戦の時間帯を表しています。戦術部分の<>で発動する時間帯を調整できます。

自動発動設定

データ管理について

ゲームプランをセーブしたり、読み込んだりできます。

以下のメニューから選んでください。

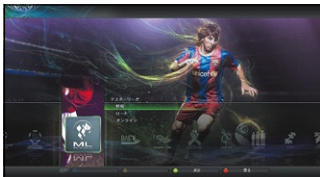


| | |
|------------|---|
| セーブ | 現在のゲームプランをセーブします。セーブデータにつけるコメントを入力することもできます。セーブをすると、各コントローラーに設定された「フェイント・コンボ」のデータも保存されます。 |
| ロード | セーブしたゲームプランを読み込みます。 |
| デフォルト | ゲームプランを初期の状態に戻します。 |
| アシスト設定 ON | ゲームプランの設定時にアシスト機能（「監督におまかせ」や「かんたん設定」）を利用できるようになります。 |
| アシスト設定 OFF | ゲームプランの設定方法が「自分で設定」になります。 |

選手を育てたり、獲得しながら、理想のチームを作っていくモードです。
8月の移籍期間から始まり、翌年7月の5週目後半で1シーズン終了となります。

マスターリーグを始める

初めから遊ぶ場合は「新規」を選び、使用するチームを決めてゲームを始めましょう。保存しているデータから再開する場合は「ロード」を選んでください。「オンライン」を選べば、Xbox LIVE に接続して、「マスターリーグオンライン」がプレイできます。
(マスターリーグオンライン→P.35)



※環境設定の内、「クラシック選手」「選手の成長」「リセット防止機能」「移籍頻度」はモード開始時のみ設定できます。ここで「選手の成長」を「なし」にした場合は、マスターリーグメインメニューの「トレーニング」が選べなくなります。
(マスターリーグメインメニュー→P.27)

マスターリーグの進め方

マスターリーグメインメニューでメニューを選び、チームを運営していきます。選手やスタッフの年棒などチーム運営に必要な経費は、大会の賞金やファンクラブ収入、スポンサー収入などで手に入れましょう。試合などでスケジュールを消化すると、半週単位で日程が進みます。






チーム運営費の設定

8月はチームの運営費を設定できます。マスターリーグメインメニューの「資金」→「収支予測」で収支の状態を確認し、ファンクラブや下部組織の運営費などを「投資」で設定しておきましょう。経費の精算は9月の1週目に行われ、所持金がマイナスになった場合、チームは破産します。

※破産しても試合を行ったり、日程を進めることはできますが、セーブデータに破産回数がカウントされます(ゲームオーバーにはなりません)。また、所持金がマイナスの間は、選手の移籍などの人事が一切行えなくなります。

選手の市場評価額と愛着度

選手には「市場評価額」とチームに対する「愛着度」が設定されています。「市場評価額」は移籍交渉などに関係し、試合で活躍したり、好成績をおさめたりすると上がります。「愛着度」が高いと選手は好調を維持し、トレーニングの効果が上がり、ほかのチームに移籍する可能性が低くなります。「愛着度」はマスターリーグメインメニュー→「マイチーム」→「メンバーリスト」の順に選び、左トリガーか右トリガーで「愛着度」に切り替えると確認できます。このとき、不満のある選手には、、、などのアイコンが表示されます。LBかRBで「選手情報」を「報告書」に切り替えて不満内容を確認し、対処してあげましょう。

※各選手の「市場評価額」は、マスターリーグメインメニューの「マイチーム」→「メンバーリスト」で確認できます。

マスターリーグメインメニュー

マスターリーグの中心となる画面です。「マイチーム」でチームに関する設定を行ったり、「スケジュール」で試合日程などを確認できます。準備ができれば、「次へ(試合へ進む)」を選んで日程を進めてください。

※各メニューでできることは、画面のヘルプをご覧ください。

※「オプション」の「ゲームヒント」で基本的な遊び方を確認することができます。



移籍交渉について

8月は移籍期間となっています。新しく選手を獲得したい場合は、マスターリーグメインメニューで「交渉」を選び、選手を検索してください。リストから選手を選ぶと、以下のメニューが表示されます。

※マスターリーグメインメニュー→「チーム情報」→「メンバーリスト」の順に選び、選手一覧から他チームの選手を選んだ場合も、以下のメニューが表示されます。

※チームのスタッフである「スカウトマン」の能力によって、同時に交渉できる人数や交渉期間の長さが変わります。

※マスターリーグメインメニューの「環境設定」で「交渉」を「スカウトマンにおまかせ」にすると、選手の選定→交渉→決定までをすべてスカウトマンが行います(初期設定では「自分で行う」になっています)。



| | |
|-----------|--|
| 交渉 | 移籍交渉を申し込みます。スカウトマンが交渉を行い、交渉がまとまるとその選手が新規加入します。 |
| 視察リストに加える | スカウトマンを視察に出し、選手の能力などを詳しく調べます。 |
| 比較対象にする | 選択中の選手を比較対象として設定します。 |

下部組織をチェックしよう

「下部組織」には、能力の高い若手10名が新人候補としてピックアップされています。彼らには交渉も移籍金も必要ないため、シーズン中いつでも契約できます。

また、下部組織出身の選手はチームへの愛着度が高くなっています。マスターリーグメインメニューで「人事」→「下部組織」の順に選んで、新人候補をチェックしておきましょう。



1人のサッカープレイヤーとして、試合で経験を積みながらチームに貢献しましょう。プロデビューから引退まで、あなただけのサッカー選手人生を送ることができます。

ビカム・ア・レジェンドの始め方

初めから遊ぶときは「新規」を選び、選手名や国籍／地域、容姿、ポジション(キーパー以外)などを設定して、選手を作成してください。保存しているデータから再開する場合は、「ロード」を選びましょう。「オンライン」を選ぶと、Xbox LIVE に接続してレジェンズをプレーできます。(レジェンズ→P.36)

※レジェンズをプレーする場合、ここで設定した名前が選手名として表示されます。選手名は、レジェンズ内の「レジェンズ設定」で変更できます。

※環境設定の項目内、「移籍頻度」「クラシック選手」「通貨単位」「リセット防止機能」はモード開始時のみ設定でき、後から変更できません。



ビカム・ア・レジェンドの進め方

試合で活躍してチームの勝利に貢献し、リーグ最優秀選手や得点王などのタイトル獲得や、ビッグクラブへの移籍をめざしてください。シーズンをとおして活躍できなかったときなど、所属クラブから「契約延長のオファー」がない場合は、強制的に他クラブへ移ることもあるので、注意しましょう。



選手の成長

選手は試合に出場したり、トレーニングを行うと経験値を獲得し、獲得した経験値が一定までたまると能力値が上がります。能力の成長方針を変える場合は、ビカム・ア・レジェンドメインメニューで「個人情報」→「トレーニング」の順に選び、ポイントを「シュート」や「パワー」などの項目に振り分けてください。ポイントを多く振り分けた能力ほど、試合後に成長しやすくなります。また、この画面の「スキルカード指定」や「ポジション指定」で新しい特殊能力やポジションを設定して、ポイントを割り当てることで、これらのトレーニングを行うこともできます。(ビカム・ア・レジェンドメインメニュー→P.29)

※一定の年齢を超えると、能力値が下がる場合もあります。

引退とビカム・ア・レジェンドの終了

選手の年齢は17歳から始まり、新しいシーズンになると年をとります。27歳になるとビカム・ア・レジェンドメインメニューの「個人情報」→「引退宣言」で自主的に引退できるほか、35歳を超えて残りの契約年数までプレーすると強制的に引退となり、ビカム・ア・レジェンド終了となります。

ビカム・ア・レジェンドメインメニュー

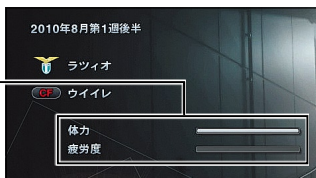
ビカム・ア・レジェンドの中心となる画面です。情報などを確認したら、「日程進行」を選んでください(ベンチスタートの場合は、試合を観戦します)。

※各メニューでできることは、画面のヘルプをご覧ください。

※「オプション」の「ゲームヒント」で基本的な遊び方を確認することができます。

選手の状態

選手の体力と疲労度です。体力のゲージが少なくなったり、疲労度のゲージがたまると、ケガをしやすいので気をつけてください。



ビカム・ア・レジェンドの試合

先発メンバーやゲームプランの設定、選手交代などは自動で行われ、操作を行うのは自分の選手だけです。味方にパスを要求したい場合は、右トリガーを2回引いてください。Xボタンで、味方に相手へのプレスを要求できます。また、試合に出場していないときは観戦画面になり、左トリガー／右トリガーで試合スピードを3段階から変更できます。



※味方選手へのパス要求操作とプレス要求操作は、味方との信頼関係によって効果が変わります。

※ポーズメニューで「出場時カメラタイプ」を選べると、試合出場時のカメラタイプを変更できます。カメラタイプが「縦 ワイド」の場合は、ボールを持っていない状態で左トリガーを引くと、カメラが引いてピッチの広い範囲を見ることができます。

※オートムーブ機能を「あり」にすると、ボールを持っていないときにLBを押している間、選手が自動で行動します。オートムーブの設定は、ビカム・ア・レジェンドメインメニューの「オプション」→「環境設定」で変更できます。

レジェンズパートナー設定とエディット選手登録について

ビカム・ア・レジェンドメインメニューの「オプション」では、「レジェンズパートナー設定」でレジェンズに連れて行く選手を選んだり、育てた選手を「エディット選手登録」で選手として登録できます。(レジェンズ→P.36)

※「レジェンズパートナー設定」でレジェンズに連れて行ける選手は、「育てている選手の年俸」よりも「市場評価額」が低い選手のみになります。

インターネットに接続して、世界中のユーザーや遠く離れた場所にいる友達と試合を行えるモードです。オンライン専用のマスターリーグで遊ぶこともできます。

Xbox LIVE について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

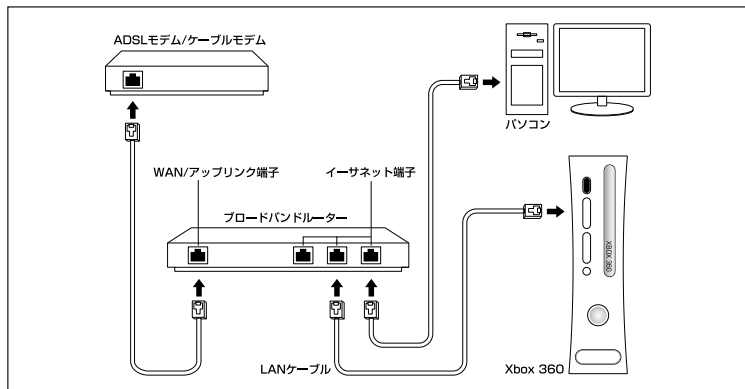
さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などにに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および

<http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

オンラインでできること

以下のメニューを選んで各画面に進んでください。



| | |
|-----------------------------|---|
| クイックマッチ (→P.32) | 条件を設定して対戦相手を探し、オンライン対戦を行うことができます。 このモードでは、最大8人で対戦することができます。 |
| マッチロビー (→P.32～33) | ユーザーが集まる「部屋」に入ってオンライン対戦を行ったり、自分で「部屋」を作って対戦相手を募集することができます。 |
| コンペティション (→P.33～34) | 各種コンペティション(大会)に参加したり、スケジュールなどを確認できます。 コンペティションは特定の日時に開催されるので、あらかじめスケジュールを確認しておきましょう。 |
| マスターリーグ オンライン (→P.35) | オンライン上で行うマスターリーグです。オリジナルのクラブチームで、世界中のユーザーと試合をしたり、クラブ運営が楽しめます。 ※オフラインのマスターリーグのデータとは連動していませんのでご注意ください。 |
| レジェンズ (→P.36) | 「ピカム・ア・レジェンドで育てた選手」か「既存選手」を使って、世界中のユーザーとチームを作り、協力プレーを行うことができます(最大4人)。また、世界中のユーザー同士で対戦もできます。 |
| コミュニティ | 友達やオンラインで知り合ったユーザー同士で、さまざまな試合形式のゲームを楽しむことができます。コミュニティのメンバー同士でレジェンズに参加することもできます。 |
| 大会決勝ダイジェスト | 特別なコンペティション(決勝戦)のダイジェストを見ることができます。 |

※オンラインの各モードでは、選手は成長せず、年齢も変わりません。また、スタジアムエディットのデータも反映されないのをご注意ください。(スタジアムの編集と選手の登録方法→P.37)

ゲストユーザーと協力プレーを行おう

オンラインのモードのなかには、1台のXbox 360 本体に2つのコントローラーを接続して、ゲストユーザー(友達)と協力プレーを楽しめるモードがあります。

クイックマッチ

条件を設定して対戦相手を探すことができます。条件設定などの準備ができたなら、好きな対戦形式で対戦相手を探しましょう。対戦相手が見つかったら、試合に進みます。


※「オプション」→「ゲストユーザー追加」の順に選べば、協力プレーを行うゲストユーザーを追加できます。



◆対戦形式の種類

| | |
|-----------------------|---|
| ランキング マッチ (1 VS 1) | 1 VS 1のランキング マッチ (試合結果がRatingやDivisionに影響する)を行います。 ・Rating : ユーザーの強さを示す値 ・Division : ユーザーの戦績に応じて変化する区分 |
| ランキング マッチ (2 VS 2) | ゲストユーザーを加えた場合のみプレーできます。2 VS 2のランキング マッチを行います。 |
| フリー マッチ | フリー マッチ (試合結果がRatingやDivisionに影響しない)を行います。最大8人までプレーできますが、ゲストユーザーはフリー マッチに参加できないので注意してください。 |

ポーズメニューについて

オンラインモードの試合では、STARTボタンを押してもすぐにはポーズメニューになりません。インプレー中にSTARTボタンを押すと、ポーズ要求アイコン  が表示され、次のリスタート時にポーズメニューに入れます。

※1試合中、ポーズメニューに入れる総時間(秒)は決まっています(初期設定では120秒)。総時間は、部屋メイン画面の「部屋管理」→「試合環境設定」→「制限時間」で変更できます。(部屋メイン画面→P.33)

マッチロビー

接続するサーバーとロビーを選んだら、以下のメニューを選んでください。

| | |
|-------------|--|
| 部屋 | 参加できる部屋の一覧が表示されます。オーナーとなって新しく部屋を作る場合は、「対戦部屋作成」を選んでください。対戦形式(ランキング マッチ/フリー マッチ)、入室のためのパスワードなどを設定すると、部屋を作成できます。 ※部屋作成時に「チームカテゴリー」で「マスターリーグチーム」を「使用する」にすると、マスターリーグのデータを使用できるようになります。 |
| ユーザーリスト | マッチロビーにいるユーザーのRatingやDivisionなどを確認できます。 |
| ランキング マッチ成績 | これまでのランキング マッチの結果や、オンラインランキングを確認できます。 |
| オプション | 個人情報の管理やゲームプランのデータロード、チャット用の定型文編集などができます。 |
| インフォメーション | オンラインモードに関するKONAMIからのお知らせを確認できます。 |
| ロビーを出る | トップメニューまたはサーバー選択に戻ります。 |

部屋メイン画面

対戦部屋に入ったら、対戦相手の情報を確認したり、「オプション」→「サイド設定」でプレーするサイドを設定しましょう。ユーザー全員が「試合開始」を選ぶと試合が始まります。



※オーナーの場合は、「部屋管理」を選んで部屋名やパスワードを変更したり、部屋にいるユーザーを退出させることができます。また、試合時間など、試合に関する設定を変更することもできます。

※フリー マッチの場合は、「オプション」→「招待」を選ぶとユーザーを部屋に招待できます。

※部屋の設定によっては、「オプション」→「MLデータロード」の順に選ぶとマスターリーグのデータを使用することができます。

コンペティション

オンライン上で開催されているコンペティション(大会)に参加したり、開催スケジュールなどを確認できます。コンペティションに参加する場合は、あらかじめP.34でルールを確認しておいてください。

※コンペティションによっては、最新の週間ランキングやDivisionで特定の条件を満たしていないと参加できないものがあります。

※すでに参加しているコンペティションに戻る場合は、「コンペティションに参加」→「参加しているコンペティション名」の順に選んでください。

予選ラウンドメニュー／決勝トーナメントメニュー

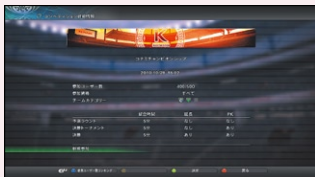
コンペティションに参加すると、以下のメニューが表示されます。準備ができたなら、「試合へ進む」を選びましょう。



| | |
|---------------|---------------------------------|
| 試合へ進む | 試合を行います。 |
| ゲームプラン | コンペティションで使用するチームのゲームプランを設定できます。 |
| 予選ラウンド情報 | コンペティションのルールや順位表などの情報を確認できます。 |
| オプション | 個人情報の管理やチャット用の定型文編集などができます。 |
| コンペティションメニューへ | 過去のコンペティションの結果を確認するメニューに戻ります。 |

コンペティションのルール

コンペティションは、「予選ラウンド」と「決勝トーナメント」で構成されています。



コンペティションの開催時間について

各コンペティションは開始時間になると参加できるようになります。開始時間になるまで参加を申し込むことはできませんので、ご注意ください。

予選ラウンドについて

予選ラウンドが開始されたら、「試合へ進む」を選んでコンペティションに参加しているほかのユーザーと試合を行ってください。予選ラウンド終了時間までに行った連続する3試合の成績のうち、最も成績の良かったものが自分の成績となります。

※予選ラウンドの順位決定条件は、コンペティションメニューの「予選ラウンド情報」→「レギュレーション」でご確認ください。

◆予選ラウンドの注意点

- 予選ラウンドの終了時間になると、最終ランキングを集計します。ランキングの集計には時間がかかることがあります。
- 最終ランキング集計開始時間までにサーバーに送信されなかった試合結果は、最終ランキングに反映されませんのでご注意ください。
- 予選ラウンド終了時間に予選ラウンドメニュー内にいないと、最終ランキングには集計されません。
- 参加したコンペティションで敗退するかコンペティションが終了するまで、そのコンペティションに参加していることになります。ほかのコンペティションに参加することはできませんのでご注意ください。

決勝トーナメントについて

予選ラウンドを勝ち抜いた16チームで、ノックアウト方式のカップ戦を行います。

◆決勝トーナメントの注意点

- 各試合の開始時間に決勝トーナメントメニュー内にいると、自動で試合が開始されます。
- 各試合の開始時間に決勝トーナメントメニュー内にいないと、不戦敗となりますので注意してください。
- 決勝トーナメントで行われる試合には、制限時間が設定されます。制限時間内に試合が終了しなかった場合は、その時点で中断され、中断時のスコアで勝敗が決まります。
- 中断時点で引き分けだった場合は、予選ラウンド最終ランキング上位のユーザーが次節へ進出します。

マスターリーグオンライン

自分のクラブチームを使って、試合に勝利したり、大会を勝ち進んで資金を集めていきます。集めた資金で選手を獲得し、チームを強化していきましょう。各試合や大会には参加費が設定されています。高年俸の選手が所属しているチームは参加費が高くなりますが、参加費が高いほど、得られる賞金も上がります。



※各ユーザーのチームは、戦績に応じて各Divisionに分けられます。

※マスターリーグオンラインメインメニューで「チームリセット」を選べと、自分のクラブチームのデータを初期状態に戻せます。

選手を獲得する

マスターリーグオンラインメインメニューで「市場」を選ぶと、集めた資金を使って選手を獲得できます。選手を検索し、ほしい選手を選んでください。多くのユーザーが獲得するほど、その選手の市場評価額(価格)が高くなっていきます。



監督となって試合を指揮することもできる

「試合へ進む」→「クイックマッチ(監督モード)」を選んで試合を始めると、監督となって試合の指揮のみを行うことができます。

Division(ディヴィジョン)について

Divisionとは、ユーザーの戦績に応じて変化する区分のことです。強い順に「Division 1」～「Division 5」という5種類と、スタート時の「No Div(No Division)」があります。マスターリーグオンラインでは、「Division 1」～「Division 5」のみの区分になります。

※Divisionはオンラインサービスの期間中、1週間前後で更新されます。

レジェンズ

ピカム・ア・レジェンドで育てた選手が既存選手を使って、世界中のユーザーと最大4人でチームを組んで協力プレーができます(4 VS 4の対人戦もできます)。試合中にLBを押すと4種類のメッセージが画面左下に表示され、対応したボタンを押すとメッセージを表示できます。また、攻撃中に右トリガーを2回引くと「パス!」というメッセージを表示できます。

※レジェンズの試合では、選手は成長しません。

※ピカム・ア・レジェンドでレジェンズパートナーが設定されている場合、レジェンズパートナーとチームを組むことができます。(レジェンズパートナー設定とエディット選手登録について→P.29)



選手指定サークル

レジェンズの試合ではターンに関わることで、このサークルが光ります。



プレーリスト

1ターン(チームがボールを取ってから失うまでの間)内に、誰がどのようなプレーをしたのかが表示されます。

プレーポイント

1つ1つのプレーに対する評価点の合計が表示されます。プレーポイントに、協力プレーをしているときの評価を掛け合わせたものが「コンビネーション」です。

リブレイの保存

COMとの試合では、リブレイが自動で「ハイライト」としてストックされていき、試合終了後に「ハイライト」を選んで保存できます。ストックできる数は、各試合ごとに6つまでです。7つ目からは古いデータが上書きされていくので、特定の「ハイライト」を優先的に残しておきたい場合は、試合中にハイライトアイコン **ハイライト** が表示されたときにBACKボタンを押してください。

シアター・オブ・レジェンズについて

COMとの試合で保存したリブレイは、「シアター・オブ・レジェンズ」で世界中のユーザーに公開できます。トップメニューから「オンライン」→「レジェンズ」→「シアター・オブ・レジェンズ」→「リブレイアップロード」の順に選び、公開するリブレイをアップロードしてください。

ほかのユーザーが公開したリブレイを鑑賞する場合は、「シアター・オブ・レジェンズ」→「リブレイシアター」の順に選び、鑑賞したいリブレイを選びましょう。

※1人が同時にアップロードできる数には上限があります。また、同じ試合の同じリブレイをすでにほかのユーザーがアップロードしている場合は、そのリブレイをアップロードすることはできません。

選手の名前や能力、リーグ・カップのエンブレム、応援曲、スタジアムなどの編集ができます。エディットした選手やチーム、スタジアムは、さまざまなモードで使えます。

※オンラインモードに反映されるエディットデータは、チーム名、エンブレム、ユニフォームとなります。ただし、オンライン上でエディットした内容が反映されるのは、エディットしているユーザー側のみとなります。

スタジアムの編集と選手の登録方法

エディットメニューの「スタジアム」では、スタジアムの名称を変更したり、オリジナルのスタジアムが作れます。新しく作る場合は「新規作成」を選び、ピッチなどの外観を設定しましょう。

エディットメニューの「選手」→「選手作成」で作成した選手を登録する場合は、エディットメニューから「移籍」または「代表選出」→「選手を登録するチーム」の順に選びます。選手の一覧が表示されるので、一覧の上にある「選手追加」を選び、「その他」→「作った選手」の順に選びましょう。



※一部のチームは、エディット選手を登録できません。登録選手が32人のチームに「選手追加」するには、ほかの選手を移籍させる必要があります。また、「代表選出」を行う場合は、「選手追加」は表示されません。

データの取り込みについて

エディットモードでは、画像データを選手やチームの編集に使うことができます。

※セーブデータに保存されているエディットのデータが削除されると、初期状態に戻ります。

※チームのエンブレムデータはすべてエディットデータ内に保存されていますので、取り扱いには注意してください。

画像取り込み

Xbox LIVE ビジョン カメラがあって画像を撮影できる場合は、画像を「選手の顔」「ユニフォームのロゴ」「エンブレム」にすることができます。

※保存できる枚数、画像データの容量、サイズ、形式には制限があります。詳しくは画面内の説明をご覧ください。

※画像データの取り込みについての詳細は、Xbox LIVE ビジョン カメラのホームページをご覧ください。(http://www.xbox.com/jp-JP/hardware/X/xboxlivevision/)

※デジタルカメラでの画像取り込みはできません。

※対応機器以外のUSBカメラは利用できません。